

Höpken

Pays d'origine : Eisen

Description : L'invention de l'arbalète fut à la fois une malédiction et un don du ciel pour l'Eisen. Son carreau est capable de percer une complète en Dracheneisen, un exploit que les arcs ne peuvent répéter. Et même s'il s'agissait d'une arme chère, elle permet d'aligner sur le champ de bataille les paysans peu ou pas entraînés.

L'un de ces paysans, un homme répondant au nom de Adrian Höpken, devint si habile à l'arbalète qu'il enseigna ses techniques à une multitude d'élèves avides une fois la guerre de la Croix terminée.

Le style de Höpken touche plus précisément à la précision du tir et à la rapidité du rechargement de l'arme. En outre, Adrian réalisa une arbalète lourde de grande puissance plus à même encore de percer les armures en Dracheneisen. Grâce à un système d'engrenages et un objet rappelant un chausse-pied, Adrian enseigne à ses élèves à recharger aussi vite que l'éclair.

Toutefois, la faiblesse de cette école réside précisément dans les outils qu'elle utilise. En effet, l'arbalète n'est efficace que lorsque son utilisateur est un minimum immobile. En outre, le système de tir provoque un petit bruit sec juste avant le départ du carreau, ce qui permet à un adversaire preste et vigilant de l'éviter.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Höpken ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Arbalète, Athlétisme

Apprenti : Les apprentis de l'école de Höpken connaissent quelques trucs dont ils se servent lorsqu'ils tirent à l'aide d'une arbalète. Quand vous touchez, vous lancez un dé de dommages supplémentaires (pour un total de 3g3) et pouvez acheter la compétence Recharger (Arbalète) comme s'il s'agissait d'une compétence de base.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Höpken savent tirer le meilleur parti de l'arbalète. Ils tirent donc plus loin et avec une plus grande précision qu'un utilisateur inexpérimenté. La portée de votre arbalète augmente de 10 mètres, et ses modificateurs de courte et longue portées sont respectivement de 0 et -5 (au lieu de -5 et -10).

En outre, il vous est possible de réaliser une arbalète lourde spéciale qui inflige 4g3 de dommages plutôt que 3g3. Elle coûte 5 000 guilders. Quiconque a une Gaillardise inférieure à 4 doit dépenser 3 actions supplémentaires pour recharger cette arbalète.

Maître : Les maîtres de l'école de Höpken sont généralement considérés comme les plus grands arbalétriers de Théah. La portée de votre arbalète augmente de 15 mètres, et ses modificateurs de courte et longue portées sont respectivement de +5 et 0. Enfin, vous pouvez passer votre compétence Recharger (Arbalète) du rang 5 au rang 6 en dépensant 25 XP, réduisant ainsi votre temps de rechargement à 0, ce qui vous permet de tirer lors de chaque action.

Compétences de spadassin :

Exploiter les faiblesses (Höpken):

Après avoir appris une technique d'escrime dans une école donnée, vous en maîtrisez non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque vous affrontez un personnage qui utilise une technique dont vous connaissez les points faibles, et ce même si vous n'utilisez pas cette technique pour combattre, vous effectuez vos jets d'attaque et de défense active en lançant un nombre de dé supplémentaires égal à votre rang de compétence Exploiter les faiblesses. Ainsi, un spadassin qui a appris plusieurs techniques d'escrime connaît plus de points faibles...

Recharger (Arbalète):

Pour chaque rang dont vous disposez dans cette compétence, vous réduisez d'une action le temps de rechargement de votre arbalète. Cette compétence est la même que la compétence Recharger (Arbalète) de la spécialisation Arbalète qui apparaît dans le Guide du Joueur. Néanmoins, on considère qu'il s'agit d'une compétence de base pour les élèves de l'école de Höpken.

Tir d'adresse (Arbalète):

Pour chaque rang dont vous disposez dans cette compétence, vous soustrayez 5 points à toutes les pénalités relatives au tir (portée, couverture, etc.). Tir d'adresse ne vous permet pas de descendre votre ND sous le Niveau de Difficulté pour être touché de base, tout comme il ne peut augmenter les dommages infligés. Cependant, cela s'applique aux coups ciblés. Par exemple, si une cible a un ND pour être touché de 15, plus 15 pour les modificateurs (comme un coup cible à la main), un arbalétrier ayant 5 rangs dans la compétence Tir d'adresse annulera les 15 points de modificateurs mais ne pourra abaisser le ND pour être touché de base (15).

Tir en cloche (Arbalète):

Bien que tirer en cloche avec une arbalète soit difficile, cela est possible. Pour chaque rang que vous avez dans cette compétence, la portée de votre arbalète augmente de 5 mètres.